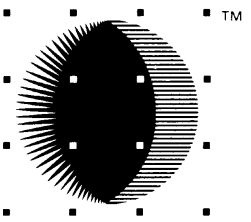
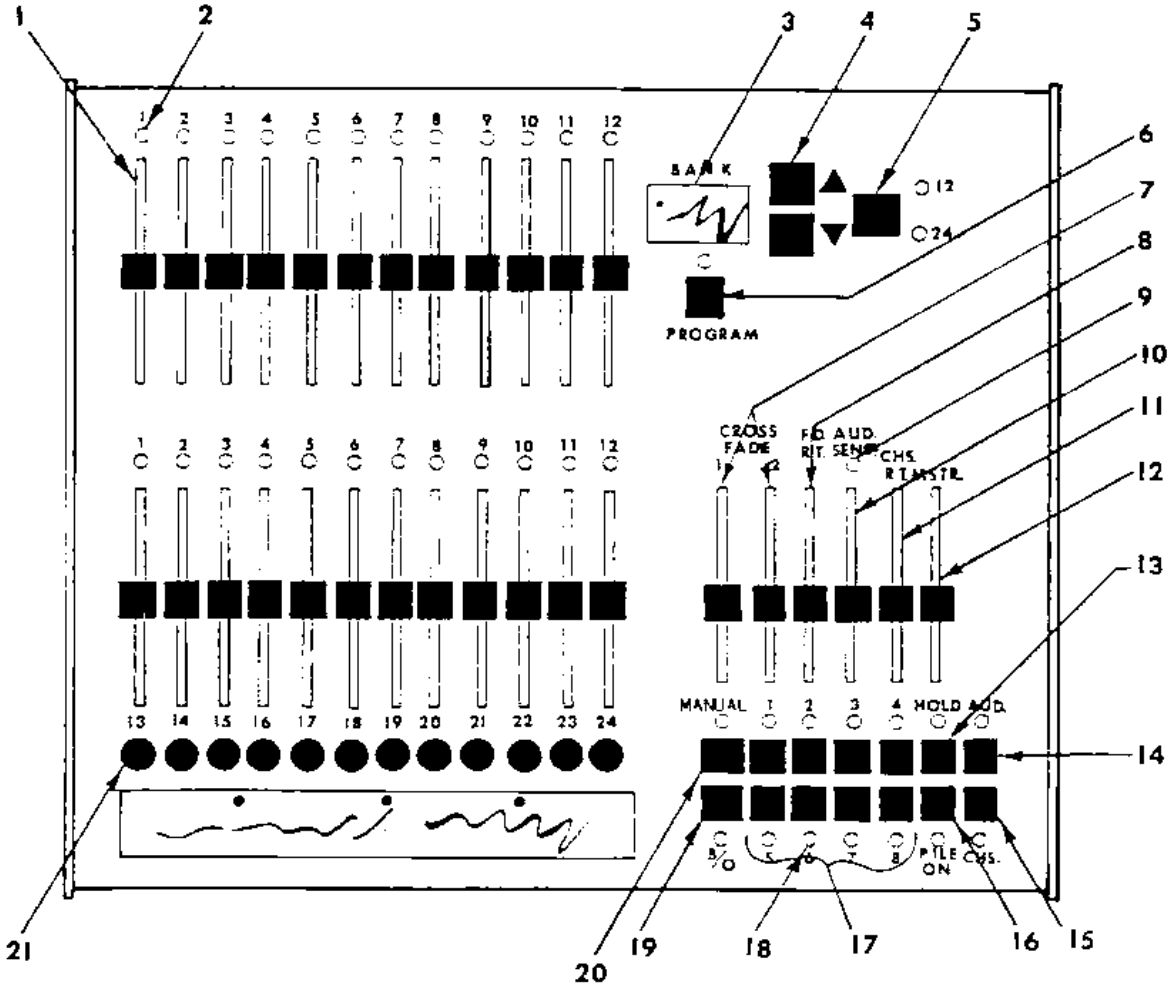
日本語版　取扱説明書

ETA SYSTEMS

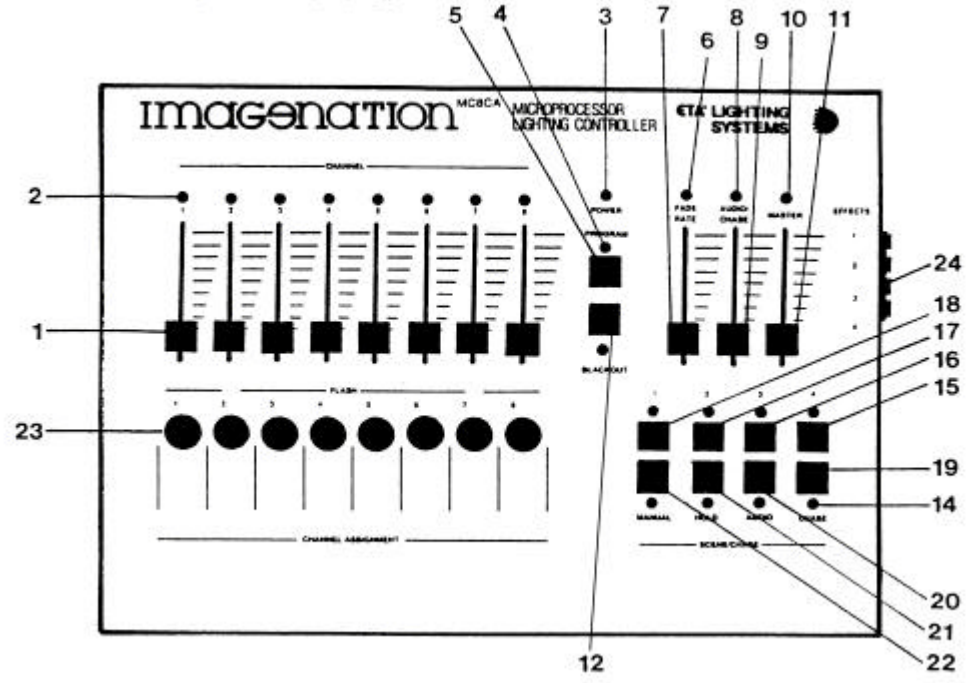
LIGHTING SYSTEMS

IMAGENATION シリーズ




1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
BANK
PROGRAM
CROSS FADE
FD AUD RIT. SENS.
CHS R.I.MSTR.
MANUAL
HOLD AUD.
PILE ON
PILE CHS.

MC8C & MC8CA


imagenation
MC8CA
MICROPROCESSOR LIGHTING CONTROLLER
ETA LIGHTING SYSTEMS
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

はじめに

IMAGENATION 照明システム・シリーズは手軽にプログラミングのできるコンピュータ・メモリーを内蔵したマイクロプロセッサー照明コントローラーです。

MC8C には 4 つのプログラム可能なシーンと、4 つの 20 ステップ・チェイス機能があります。MC12CM には 8 つのプログラム可能なシーンと 8 つの 20 ステップ・チェイス機能が、MC1224CM には 152 のプログラム・シーンと 8 つの 37 ステップ・チェイス機能があり、内部タイマーや外部のオーディオ・ソースにより作動します。各 MC8C には 25 ピンの D-SUB コネクターがついており、オプションの MC8FR リモート・フットスイッチを取り付ける事が出来ます。MC8FR を使用することにより、全てのプログラム・シーンやチェース・シーケンスにアクセスする事が可能になります。同時にマニュアル、ホールド、オーディオとブラックアウト機能もコントロールが可能です。MC1224CM にはMIDI シーケンサーや DMX512 対応機種用のインターフェース・ポートが付いています。

電源オプション

マイクロプロセッサー・コントローラーは 12VDC で動作し、照明ユニットに接続して電源を供給します。オプションの 12VDC パワー・サプライにより電源を供給することも可能で、これにより照明ユニットがなくてもコントローラーのみでデモンストレーションやプログラミングが可能です。MC シリーズ専用の ETA 社 / Ultraplex シリーズの照明ユニットは、デジタルでエンコードされたコントロール信号を標準の XLR 仕様のマイク・ケーブルを使ってコントローラーとインターフェースします。照明ユニットを複数追加することで、システムのパワーや合計の出力、及びチャンネル数を増加することが出来ます。但し、コントロールできるチャンネル数はコンソールのチャンネル数が最大限となります。

オーディオ入力端子(モノラル・フォン)が標準装備されており、音楽のビートに従ってプログラム・チェイス・シーケンスをシンクさせることも出来ます。その際、オーディオ信号はアンプ出力やヘッドホン出力レベルの高い端子から取り入れるようにします。MC1224CM で MIDI インターフェースを使用する際は、チャンネルセレクト・スイッチ（バンプ・ボタン）が 24 モードになっていることをまず確認してください。プログラム作業を開始した後に設定を変えることもできます。

コントローラーのプログラミング方法

照明システム･デザインができたら、コントローラーのプログラムを始めます。プログラムは簡単です。この説明書の最後にチャートがありますので、プランを立てたりプログラムを記録するのに役立てて下さい。

<u>シーンをプログラムする</u>

✍ MC8C

シーンをプログラミングするにはコントローラーの電源を入れて BLACKOUT を解除し、プログラム・ボタン(5)を押します。プログラム LED(4)が点滅して、コントローラーのプログラム準備ができたことを表します。マスター･コントローラー･スライダー(11)はプログラムには記録されませんが、シーンを一覧したい場合には、0 よりも（または一番下の位置よりも）上げておく必要があります。作成したチャートに従って、各フェーダーを“ シーン 1 ”としてセットします。設定が終わりましたら“ シーン 1 ”スイッチを押して下さい(18)。シーン 1 の LED が点灯して、シーン 1 が記録され、その後プログラム LED が消えます。残りのシーンはプログラム・チャートを見ながら上記の手順をくり返して完了します。シーンを修正する場合はプログラム･ボタン(5)を押し、レコーディングの手順を繰り返します。

✍ MC1224CM

24 ch のディミング･コントロールをプログラムする為に、まず“ チャンネル･セレクト･スイ
ッチ ”(5)の LED が“ 24 ”の方になっていることを確認してください。マスター･コントローラー･(12)はプログラムに記録されませんが、0 レベルよりもフェーダーが上がっていないとプログラムの内容を見ることができませんので気を付けてください。シーン 1/バンク 1 で始める際、LED(3)が“ バンク 1 ”になっていることを確認してください。バンク番号は UP/DOWN スイッチ(4)を使って変更できます。24 チャンネル分のフェーダーをシーン 1/バンク 1 で設定します。

そしてプログラム・ボタン(6)を押します。プログラム LED が点滅し、コントローラーの準備が整ったことを表示します。“ シーン 1 ”(17)スイッチを押してください(18)。シーン 1 の LED が点灯して記録され、その後、LED が消えます。

プログラム作業を続けるには、シーン 2/バンク 1 においてフェーダーを設定します。プログラム･ボタン(6)を押すと、プログラム LED が点灯します。“ シーン 2 ”のスイッチ(17)を押すとシーン 2 の LED(18)が点灯してきろくされ、その後 LED が消えます。

上記の作業を繰り返してバンク 1 において 8 ヶのシーンを記録します。そして UP スイッチ(4)を動かして“ 2 ”を LED に表示させて、バンク 2 においてもう 8 ヶのシーンをプログラム

します。

こうして 19 ヶのバンクにおいて 8 ヶずつのシーンを記録し、合計 152 のシーンをプログラムすることができます。

注意：チャンネル･スライダーの位置は照明ユニットの出力に関連しています。照明ユニットの仕様やシステムのデザインによっても変化します。しかしほとんどの場合、照明の出力はフェーダーの位置が一番下にある場合、照明出力はゼロで、また一番上にある場合、照明出力は 100%、そして中央の位置にある場合、照明出力はおよそ 50%です。

<u>チェースをプログラムする</u>

チェース･プログラムはシーン･プログラムとほとんど同じです。チェースのシーケンスは 20 ステップ(MC8) / 37 ステップ(MC1224)まで受け入れることができます。MC8 の場合、チェースの各ステップはシーンと同様の方法で記録されます。言い換えると、各シーケンスは最大 20 シーンをもつシーン･チェースということになります。混乱やミスを避ける為に、マニュアルの最後にあるチャートをコピーしてチェースをデザインし、記録して下さい。その際、各チャンネルをパーセンテージ(100%/50%/0%)で記録します。チャートが完成したら、プログラムの準備完了です。

まず、コントローラーをマニュアル･モードにします。マニュアル･モード･スイッチを押してその LED を点灯させます。そして、マスター･フェーダーが上がっていることを確認してください。次にプログラムボタン(5/16)を押します。すると、LED が点滅します。そして、チェースボタン(15/16)を押すと、その LED が点滅します。これでチェース･シーケンスの各ステップをメモリーの中にプログラムする準備が完了です。ここで下記の手順を踏んで下さい。

1. チャンネル･フェーダー(1)を、チャートに従ってそのステップの特定のレベルにセットします。
2. 次にシーン 1 スイッチ(17/18)を押すと LED が一瞬点灯し、このステップがメモリーに記録されていることを示します。そして LED が点滅し、チェース･シーケンスの次のステップを記録する準備が完了したことを示します。
3. 各ステップにおいて上記の手順(1/2)を特定のチェースの記録が完了するまで繰り返します。
4. シーン 2 のボタンを押して次のチェース･シーケンスに移行し、上記の作業を繰り返しながらチェース･シーケンスの各ステップを完了するまで続けます。

注意：各シーケンスですべての 20 ステップを使用してしまうとコントローラーはそれ以上のコマンドを受付けなくなります。ステップ数は全部使用する必要はありませんので必要数だけ記録してください。チェース・プログラムを編集することはできませんので、チェース･シーケンスをプログラムするときは十分な注意を払って下さい。

間違った場合は、チェース･シーケンスをもう一度始めからプログラミングし直さなければなりません。

チェース･プログラムを完了したら、プログラム･ボタン(5)を押して作業を終了します。する
と LED が消えます。

マスターレベル･コントロール･スライダー

マスター･コントロールはコントローラーの各レベル･コントロールのマスターとして機能します。マスター・コントロールを 0 にセットしてコントローラーを操作してしまうと何も出力されませんので気をつけてください。

ブラックアウト･スイッチ(12)

このスイッチを押すと、どの機能（シーン、チェース、またはマニュアル･モード）をも瞬時にしてブラックアウトします。もう一度ブラックアウト･スイッチを押すと、ブラックアウトする前の状態に戻ります。ブラックアウトされている時、他のファンクション･ボタンを押すとフェード･レート･スライダーで設定されたレートに従ってその機能にフェードしていきます。

注意：コントローラーは電源を立ち上げた時、常にブラックアウト･モードになっています。

MC シリーズ操作方法

これで各シーンとチェースのプログラムが完成しました。ここからが MC シリーズの実力の見せどころです。

シーン･オペレーション

プログラム・シーンを動作させるには、マスター･コントロール(11/12)を上げてフェード・レート･スライダーをお好みの位置にセットします。この時、他のすべてのスイッチがオフになっているか確かめて下さい。そして使用したいシーン・メモリーのスイッチ(MC8 では 15,16,17,18)を押します。するとフェード・レート・スライダー(7/8)で設定したレートに従ってシーンがフェード･インします。別のシーンを押すと、コントローラーは自動的に新しいシーンへとクロスフェードしていきます。フェード・レートはスライダーで同様に設定します。また、MC12 シリーズでは UP/DOWN スイッチで BANK を自由に変更することが可能です。

マニュアルシーンにクロス･フェードするには、まずチャンネル･スライダーを好みの設定にセットします。その後、マニュアル･スイッチ(20/22)を押します。するとコントローラーはス

ライダーで決定したマニュアル・シーンのフェード・レートに従ってクロスフェードします。メモリーを戻すには、シーン・スイッチのどれか(1～4)を押します。するとコントローラーがスライダーで設定したフェード・レートで自動的にクロスフェードします。

シーン・パイルの動作(MC12 シリーズ)

パイル･オン･スイッチ(16)で 2 つのシーンを 1 つにまとめてシーンを作成することができます。2 つのシーンをまとめるにはマスター･コントロール･フェーダー(12)を上げてバンクを選択し、任意のプログラム･シーンのボタン(17)を押します。すると自動的にフェード･オンされます。パイル･オン･スイッチ(16)を押して LED が点灯するのを確認して次のシーン･スイッチ(17)を押します。

この新しいシーンはフェード・オンされて、すでに機能しているシーンにたされます。再度１つだけのシーンに戻る際はパイル･オン･スイッチ（16）を押してオフにします。すると最後
に付け加えられたシーンにフェードしていきます。

チェース･オペレーション

プログラム済のチェース･シーケンスを操作するには、チェースボタン(15/16)を押してから、使用するチェース･スイッチ(15,16,17,18/1-8,17)を押します。フェード･レート･スライダー(7/8)で設定したスピードでプログラム済のチェース・シーケンスにフェードインします。ここでは必ずマスター･コントローラー･スライダー（11/12）が上っていることを確認してください。チェース･レート･スライダー(9/11)でチェースの速度をコントロールします。

チェースは 0.5V 以上（最大 7V 迄）の信号（例：スピーカー出力、ヘッドフォン出力、またはミキサーのモニター出力等）を使用してオーディオ信号のビートに同期させることもできます。オーディオ信号が出力されるフォンジャックをコントローラーの後ろにあるオーディオ入力端子に接続するだけで O.K です。

そしてオーディオ・ボタン(20/14)、使用したいチェースのボタンを押します。オーディオ/チェース感度設定フェーダー(9/10)を、感度(8/9)がオーディオ信号に同期するまでゆっくり上げます。

チェースを止めるにはチェース･ボタン(19/15)を押して、LED をオフにします。

注意：チェースは他のシーン/チェース･スイッチまたは、ブラックアウト・ボタンが押されるまで動作し続けます。例えば、コントローラーがメモリー･モードになっている為に、プログラム済のシーン 3 を押した場合、コントローラーはフェード・レート･スライダーで設定したレートでチェースからシーン 3 へとフェードしていきます。

マニュアルモード・オペレーション

マニュアル･コントローラーとして使うには、マニュアルモード･スイッチ(22)を押します。次にすべてのファンクションがオフになっている状態でマスターコントロール･フェーダーを上げてください。これでコントローラーが使用可能です。チャンネル･フェーダーを動かせば、

ステージの照明が反応します。

MC8 シリーズ：別のマニュアル･シーンにクロスフェードするには、ホールド･ボタン(21)を押します。すると、現在使用しているシーンがロック、または停止されます。こうしてステージの照明に影響させることなく、チャンネル・フェーダーを別のマニュアル･シーンにリセットすることができます。もう一度ホールド･ボタン(21)を押すと、コントローラーがフェード・レート･スライダー(7)で決定したレートで、自動的に新しいシーンへと移っていきます。この動作を繰り返しながらシングルのシーン･コントローラーを使用して、マルチ・シーンのコントローラーのように使用することができます。

MC12 シリーズ：2 つのクロス･フェーダー(7)を一番上まで上げます。シーン 1 においてチャンネルのフェーダーを動かすと、照明が変化します。シーン 1 においてチャンネルのフェーダーを設定し、シーン 2 には次のシーンを設定します。クロスフェードするにはシーン 2 がフェード・インします。シーン 1 をリセットし、クロス・フェードのプロセスを続けます。チャンネル･フラッシュ･ボタン（21）を使う際は、順番とスピードを設定します。各チャンネルはマスター･コントロール･フェーダーのレベルまで一瞬点滅します。

MC8FR リモート･フットスイッチの操作方法（MC8 シリーズ）

MC8FR のフット･スイッチを使うためには電源を供給しなくてはならないので、MC8C または MC8C のコントローラーが必要となります。操作するために、フットスイッチからのケーブルをコントローラーのリア･パネルに接続してください。MC8C または MC8CA をプログラムしたら、前述したシーンやチェースの操作と同じ方法でフットスイッチ･ユニットからメモリーにアクセスすることができます。マニュアルのフット・スイッチボタンは、コントローラーの左側に位置しているどのフェーダーのマニュアルの組み合わせにもアクセスすることができます。

注意：フェード･レート、オーディオ/チェース感度、そしてマスター・スライダーはフットスイッチでは設定できない為コントローラーで設定し、フットスイッチを通して変更するようにして下さい。

プログラムをロックする

“ プログラム･ロック ” はユーザーのセキュリティーの為に搭載されている機能で、すべてのプログラム内容を“ ロック ” してプログラムの調節を不可能にします。コントローラーがプログラム・ロック中は、すべてのプログラム・シーンとチェース･パターンにアクセスはできますが、変更はできません。

プログラムをロックするには、プログラム・ボタン(5/6)を押し、その直後にブラック・アウトボタンを押します。最後にプログラム･ボタンをもう一度押します。するとプログラム･ボタ

ンを押しても LED は点滅しなくなり、プログラミングをすることはできません。同じ手順で、今度は LED を点滅させ、プログラムロック機能を解除します。

チャンネル･バンプボタン

チャンネル･バンプボタンはいつでも使用することができ、チャンネルを最大出力まで持ち上げることができます。バンプ･ボタンはマニュアル、シーンまたはシーン/チェース操作の間、使用することができます。バンプ･ボタン(1)と(8)を同時に押すことにより、ユニットが 8 つのチャンネルすべてを一度に点滅させます。

すべてのプログラム内容をメモリーから消去する

この機能はすべてのプログラム内容を完全に消去することができます。コントローラーの電源を入れる時にはプログラム･ボタンを押してください。そして LED が消えるまでプログラムボタンを押しつづけてください。ユニットのスイッチを落として、再起動するとマイクロ・プロセッサーがすべてのメモリーを消去します。

DMX512 ケーブルを使う場合

DMX512（５ピン）ケーブルを使う場合には別売りの 12V AC アダプターが必要です。
ピン配列は以下の様になります。
1.common 2.dimmer dive compliment/data－ 3.dimmer drive true/data＋
4.5.は使用しません。

おかしいなと思ったら．．．

ETA MC8C/ MC8CA/ MC8FR を操作中、動作に異常が認められる場合は次の点をチェックしてください。

1. コントローラーに電源アダプターまたは照明ユニットから電源が供給されているか？ LED は点灯しているか？
2. 電源ユニットは作動しているか？（照明ユニットの取扱説明書を参照してください）
3. ブラック･アウトスイッチが動作ポジションになっているか？
4. マスター・コントロール･スライダーが０より上の位置になっているか？
5. シーンやチェースはプログラム済みか？
6. フェード・レート・スライダーは適切に設定してあるか？
7. リモート・コントロールのマイク･ケーブルは正常か？適切に接続されているか？
8. コントローラーは“ プログラム・ロック ” されていないか？（詳細は前述の“ プログラム･ロック ” の欄を参照してください）

9. **フットスイッチからコントローラーへのケーブルは安全に接続されているか？**